



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PEMBANGUNAN MODUL DIGITAL *ART-RATION* TINGKATAN 1 DALAM PEMBELAJARAN UNSUR SENI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

SARVINI A/P RAMASAMY

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2026



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PEMBANGUNAN MODUL DIGITAL *ART-RATION* TINGKATAN 1 DALAM
PEMBELAJARAN UNSUR SENI

SARVINI A/P RAMASAMY



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2026



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada **6 JANUARI 2026**

i. Perakuan Pelajar

Saya, **SARVINI A/P RAMASAMY (M20211002510) FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF** Dengan Ini Mengaku Bahawa Disertasi/Tesis Yang Bertajuk **PEMBANGUNAN MODUL DIGITAL ART-RATION TINGKATAN 1 DALAM PEMBELAJARAN UNSUR SENI** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau ke mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejasasnya dan secukupnya.

Tandatangan Pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, **DR. IDA PUTERI BINTI MAHSAN** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PEMBANGUNAN MODUL DIGITAL ART-RATION TINGKATAN 1 DALAM PEMBELAJARAN UNSUR SENI** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian / sepenuhnya syarat untuk memperoleh **IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (SENI)**.

26/03/2026

Tarikh



Tandatangan Penyelia





INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH / INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / Title: **PEMBANGUNAN MODUL DIGITAL ART-RATION TINGKATAN 1 DALAM PEMBELAJARAN UNSUR SENI**

No. Matrik /:
Matric's No.: **M20211002510**

Saya / I am: **SARVINI A/P RAMASAMY**

(Nama Pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana) ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut: -
acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows: -

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik Universiti Pendidikan Sultan Idris.
The Thesis/Dissertation/Project Paper is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat Salinan untuk tujuan rujukan dan pendidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and education.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The library has the right to make copies of the thesis/Dissertation/Project Paper for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below: -

AKSES TERBUKA OPEN ACCESS	Saya bersetuju bahawa Tesis/Disertasi/Kertas Projek boleh diterbitkan sebagai salinan fizikal atau akses terbuka dalam talian. <i>I agree that the Thesis/Dissertation/Project Paper may be published as a physical copy or open access online.</i>
*TERHAD *LIMITED	Mengandungi maklumat terhad seperti yang dinyatakan oleh organisasi/institusi di mana penyelidikan dijalankan. (Perpustakaan akan menyekat akses sehingga ____ tahun). <i>Contains restricted information as specified by the organization/institution where the research was conducted. (Library will restrict access until ____ years).</i>
*SULIT *CONFIDENTIAL	Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972. <i>Contains confidential information under the Official Secrets Act 1972.</i>
EMBARGO	Tesis/Disertasi/Kertas Projek ini tertakluk kepada tempoh embargo selama 2 tahun atas sebab-sebab berikut: <i>This Thesis/Dissertation/Project Paper is subject to an embargo period of 2 years for the following reasons:</i>

*Nota / *Notes:

- i. Jika tiada pilihan yang ditandai, pilihan pertama akan dilaksanakan secara automatik.
If no option is marked, the first option will be automatically implemented.
- ii. Jika Tesis/Disertasi/Kertas Projek ini dikategorikan sebagai **SULIT** atau **TERHAD**, sila lampirkan surat dari pihak berkuasa/organisasi yang berkaitan dengan menyatakan alasan dan tempoh tesis ini perlu diklasifikasikan sebagai **TERHAD** atau **SULIT**. / *If the Thesis/Dissertation/Project Paper is categorized as CONFIDENTIAL or LIMITED, kindly attach a letter from the relevant authority/organization stating the reason and duration for the thesis should be classified as LIMITED or CONFIDENTIAL.*

(Tandatangan Pelajar / Signature)

Tarikh/Date: 26/03/2026

Dr. Ida Puah Binti Mohean
Penyarah Kanan
Jabatan Sains dan Rekabentuk
Fakulti Sains, Komputeran & Industri Kreatif
Universiti Pendidikan Sultan Idris

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor) & (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh/Date: 26/03/2026



PENGHARGAAN

Saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada Dr. Ida Puteri binti Mahsan, penyelia utama, dan Dr. Harleny binti Abd Arif, penyelia bersama yang telah meluangkan masa yang emas dengan penuh kesabaran untuk memberikan bimbingan dengan penuh dedikasi dan nasihat yang baik dan bernas, menyumbang idea yang pelbagai dan meluas, menjana buah fikiran yang kreatif dan memberi kritikan yang kritis, membina dan memotivasikan serta menjadi perangsang dan penyokong moral kepada saya untuk melengkapkan tesis ini dengan penuh keyakinan, kompetensi, ketrampilan, sistematik dan sempurna. Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada Pengetua Sekolah Menengah Kebangsaan Silabukan dan juga Pengetua Sekolah Menengah Kebangsaan Tungku, Lahad Datu Sabah yang telah memberi kerjasama dan kebenaran kepada saya untuk mengutip data di sekolah mereka. Terima kasih yang tidak terhingga juga saya ucapkan kepada guru-guru yang telah mengambil bahagian sebagai peserta kajian dalam kajian saya. Setinggi-tinggi terima kasih saya lafazkan kepada pensyarah dan guru yang menjadi pakar modul bagi membantu saya membina modul digital secara lebih efektif dalam kajian ini. Tanpa sokongan dan nasihat beliau, saya tidak dapat memperkasakan modul digital berdasarkan rangka modul dibangunkan berdasarkan data yang diperolehi. Tidak lupa juga ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua-dua ibu bapa saya yang tercinta kerana atas dorongan dan nasihat mereka sehingga saya berjaya menyiapkan penulisan ilmiah.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membangunkan modul interaktif bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) di sekolah menengah. Fokus kajian ini ialah pengajaran dan pembelajaran Standard Kandungan Eksplorasi Seni bagi tajuk unsur seni tingkatan satu. Eksplorasi seni merupakan aplikasi pengetahuan serta pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual (BSV) melalui penggunaan pelbagai media dan proses. Murid meneroka unsur seni daripada alam semula jadi dengan menggunakan pelbagai teknik. Unsur seni merangkumi Garisan, Rupa, Bentuk, Jalinan, Ruang, dan Warna. Kajian ini telah membangunkan modul interaktif yang dinamakan Modul Art-Ration tingkatan satu. Reka bentuk kajian ini merupakan kajian kes eksplanatori dalam penyelidikan kualitatif yang melibatkan empat orang guru PSV dari Sekolah Menengah Kebangsaan Silabukan dan Sekolah Menengah Kebangsaan Tungku, Lahad Datu, Sabah. Seramai tiga orang pakar terlibat bagi mengesahkan instrumen kajian melalui temu bual dan pemerhatian. Analisis dokumen Rancangan Pengajaran Harian (RPH) guru digunakan untuk menilai kebolehgunaan modul di dalam bilik darjah. Model ADDIE digunakan bagi menganalisis keperluan dan menilai kebolehgunaan modul dalam kalangan guru PSV. Analisis tematik dijalankan untuk membentuk kriteria dan tema dalam meneliti keperluan serta kebolehgunaan modul. Seterusnya, triangulasi kaedah digunakan bagi memastikan kesahihan data melalui gabungan pelbagai sumber, kaedah, dan perspektif, sekali gus meningkatkan kebolehpercayaan dapatan kajian. Hasil kajian menunjukkan bahawa Modul Art-Ration dapat membantu guru mempelbagaikan pengajaran eksplorasi seni. Selain itu, modul interaktif ini juga memberikan pengalaman baharu kepada guru dan murid dalam mempelajari unsur seni. Secara keseluruhan, kajian ini menyumbang kepada penghasilan modul pengajaran digital yang boleh dijadikan rujukan untuk memperkukuh pelaksanaan Dasar Pendidikan Digital.





DEVELOPMENT OF ART-RATION INTERACTIVE MODULE OF ART ELEMENTS FOR FORM 1 TEACHING AND LEARNING

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive module for Visual Arts Education (VAE) that focuses on exploring the elements of art among Form 1 students. Art exploration involves applying knowledge and understanding of Visual Art Language (VAL) through the use of various media and processes. Students explore art elements in nature using various techniques. The art elements include Line, Shape, Form, Texture, Space, and Color. This study developed an interactive module known as Art-Ration. In particular, the research design is an explanatory case study in qualitative research involving four VAE teachers from Sekolah Menengah Kebangsaan Silabukan and Sekolah Menengah Kebangsaan Tungku, Lahad Datu, Sabah. Three experts were involved in validating the interview and observation instruments. Document analysis of the teachers' lesson plans was utilized to evaluate the usability of the module in the classroom. Furthermore, the ADDIE model was employed for needs analysis and to examine the usability of the module developed among VAE teachers. At the same time, thematic analysis was employed to establish criteria and themes in assessing the module's needs and usability. In addition, the triangulation method was used to ensure the validity of data by combining various sources, methods, and perspectives, thereby enhancing the reliability of the study's findings. Accordingly, the findings indicate that the Art-Ration Module helps teachers diversify art exploration teaching, providing new experiences for both teachers and students in learning art elements. Overall, this study contributes to developing a digital teaching module that can serve as a reference to strengthen the implementation of the Digital Education Policy.





KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvi
SENARAI LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	8
1.3 Pernyataan Masalah	15
1.4 Objektif Kajian	20
1.5 Persoalan Kajian	21
1.6 Kerangka Konseptual Kajian	21
1.7 Kepentingan Kajian	25
1.8 Batasan Kajian	26
1.9 Definisi Operasional	26
1.9.1 Modul Interaktif	27
1.9.2 Art-Ration	27
1.9.3 Unsur Seni	28





1.10	Rumusan	28
------	---------	----

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	29
2.2	Pengenalan Pendidikan Seni Visual	30
2.3	Dokumen Standard Kandungan dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1	31
2.4	Unsur Seni	32
2.5	Pembangunan Modul Interaktif dalam Pendidikan Seni Visual	34
2.5.1	Perbincangan Kajian Lepas	34
2.5.2	Implikasi untuk Pembelajaran Seni Visual Tingkatan 1	43
2.5.3	Justifikasi Keperluan Modul	50
2.5.4	Kajian Perbandingan Penggunaan Model dalam Pembangunan Modul	55
2.6	Model ADDIE dalam Pembangunan Modul Pembelajaran	60
2.6.1	Perbandingan Aplikasi Model ADDIE	60
2.6.2	Kerangka Model ADDIE	61
2.6.3	Aplikasi Model ADDIE dalam Kajian Lepas	63
2.6.4	Penggunaan Model ADDIE dalam Kajian Dalam dan Luar Negara	67
2.7	Pembelajaran Berasaskan Teknologi dalam Pendidikan Seni	68
2.7.1	Platform Teknologi Sedia Ada	68
2.7.2	Konteks Transformasi Digital dalam Pendidikan Malaysia	70
2.7.3	Integrasi dengan Teori Pembelajaran	71
2.7.4	Kepentingan Pembelajaran Multimedia dalam Seni Visual	72
2.7.5	Cabaran dan Peluang Implementasi	73
2.7.6	Integrasi dengan Teori Kecerdasan Pelbagai	73



2.7.7	Justifikasi Keperluan Teknologi Interaktif	74
2.7.8	Bagaimana Teknologi Interaktif Mengatasi Cabaran	75
2.7.9	Implementasi dalam Konteks Malaysia	77
2.8	Teori Kecerdasan Pelbagai dalam Pembelajaran Seni Visual	78
2.8.1	Latar Belakang Teori Kecerdasan Pelbagai	78
2.8.2	Pengenalan Teori Kecerdasan Pelbagai dalam Sistem Pendidikan Malaysia	79
2.8.3	Jenis Kecerdasan Relevan untuk Kajian Ini	80
2.8.3.1	Kecerdasan Visual-Ruang (Visual-Spatial Intelligence)	80
2.8.3.2	Kecerdasan Logik-Matematik (Logical-Mathematical Intelligence)	83
2.8.3.3	Kecerdasan Kinestetik-Badan (Bodily-Kinesthetic Intelligence)	84
2.8.3.4	Kecerdasan Interpersonal	86
2.8.4	Justifikasi Penggunaan Teori Kecerdasan Pelbagai	86
2.9		91

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	92
3.2	Reka Bentuk Kajian	93
3.3	Persampelan	95
3.4	Instrumen Kajian	96
3.4.1	Temu Bual	104
3.4.2	Soal Selidik Terbuka	105
3.4.3	Analisis Dokumen	106
3.4.4	Pemerhatian	107
3.5	Prosedur Pengumpulan Data	109
3.5.1	Fasa Analisis	110
3.5.2	Fasa Reka Bentuk	111

3.5.3	Aplikasi Teori Kecerdasan Pelbagai Fasa Pembangunan Modul	112
3.5.4	Fasa Pelaksanaan	112
3.5.5	Fasa Penilaian	113
3.6	Prosedur Analisis Data	115
3.6.1	Kesahan dan Kebolehppercayaan Kajian	118
3.7	Prosedur Kajian	119
3.8	Pertimbangan Etika	125
3.9	Rumusan	126

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	128
4.2	Demografi Informan	129
4.3	Objektif Kajian 1: Menganalisis Keperluan Modul Interaktif Art-Ration Dalam Pelaksanaan Eksplorasi Seni Kalangan Guru PSV Di Sekolah Menengah Daerah Lahad Datu, Sabah	130
4.3.1	Pelaksanaan Standard Kandungan Eksplorasi Seni oleh Informan	131
4.3.2	Alat Bantu Mengajar (ABM) dan Bahan Bantu Mengajar (BBM)	132
4.3.3	Penggunaan Sumber Teknologi Dan Aplikasi Semasa Melaksanakan Standard Kandungan Eksplorasi Seni	134
4.3.4	Analisis Pelaksanaan Standard Kandungan Eksplorasi Seni di Lokasi Kajian	136
4.3.5	Keperluan Modul Interaktif dalam Pelaksanaan Standard Kandungan Eksplorasi Seni	137
4.3.6	Analisis Isi Kandungan Modul Interaktif bagi Melaksanakan Standard Kandungan Eksplorasi Seni	138
4.3.7	Konteks Kajian dan Analisis Tematik Objektif Kajian 1	140
4.4	Objektif Kajian 2: Membina Modul Interaktif <i>Art-Ration</i> Bagi Tajuk Unsur Seni Di Sekolah Menengah Daerah Lahad Datu, Sabah	145

4.4.1	Analisis Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) PSV Tingkatan 1 dalam Pembangunan Modul Interaktif	145
4.4.2	Analisis Soal Selidik Terbuka Pakar Modul dalam Pembangunan Modul Interaktif	148
4.4.2.1	Analisis Soal Selidik Bahagian A: Modul Interaktif Eksplorasi Seni	149
4.4.2.2	Analisis Soal Selidik Bahagian B: Kandungan Aktiviti Modul Interaktif Eksplorasi Seni bagi Tajuk Unsur Seni	150
4.4.2.3	Analisis Soal Selidik Bahagian C: Cadangan Aktiviti Berasaskan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran	152
4.4.2.4	Analisis Soal Selidik Bahagian D: Aplikasi yang Sesuai untuk Modul Interaktif	153
4.4.2.5	Analisis Soal Selidik Bahagian E: Item Multiple Intelligences dalam Reka Bentuk Modul Interaktif	154
4.4.2.6	Analisis Soal Selidik Bahagian F: Cadangan dan Penambahbaikan Modul Interaktif	155
4.4.3	Konteks Kajian dan Analisis Kajian Objektif Kedua	156
4.5	Pembangunan Modul Interaktif <i>Art-Ration</i> Unsur Seni Tingkatan 1 Bagi Standard Kandungan Eksplorasi Seni	160
4.6	Objektif Kajian 3: Analisis Kebolehgunaan Modul Interaktif <i>Art-Ration</i> Tingkatan 1 Dalam Kalangan Guru PSV	169
4.6.1	Konteks Kajian dan Analisis Data Objektif Ketiga	172
4.7	Triangulasi Dapatan dan Implikasinya	177
4.8	Rumusan	178

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1	Pendahuluan	180
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	181

5.2.1	Perbincangan Objektif 1: Mengkaji keperluan modul interaktif dalam kalangan guru PSV sekolah menengah di daerah Lahad Datu, Sabah	181
5.2.2	Perbincangan Objektif 2: Membina modul interaktif <i>Art-Ration</i> Tingkatan 1 dalam pembelajaran unsur seni di sekolah daerah Lahad Datu, Sabah	184
5.2.3	Perbincangan Objektif 3: Menentusahkan kebolegunaan modul interaktif <i>Art-Ration</i> Tingkatan 1 bagi pembelajaran unsur seni dalam kalangan guru PSV sekolah menengah daerah Lahad Datu, Sabah	187
5.2.4	Keperluan dan Kebolegunaan Modul Pengajaran PSV	187
5.3	Pelaksanaan Pembelajaran dan Pengajaran PSV di Sekolah	188
5.3.1	Integrasi Pembelajaran Digital dalam Seni Visual	188
5.4	Pembelajaran Eksplorasi Seni untuk Tajuk Unsur Seni	189
5.5	Pelaksanaan Pembelajaran Eksplorasi Seni Melalui Modul Interaktif	190
5.7	Implikasi Kajian	192
5.7.1	Implikasi Metodologi	192
5.7.2	Implikasi Praktik Pendidikan	193
5.7.3	Implikasi Dasar Pendidikan	194
5.7.4	Sumbangan Kajian	195
5.7.5	Pembatasan Kajian dan Cadangan Penambahbaikan	196
5.7.6	Cadangan Kajian Masa Hadapan	197
5.7.7	Ringkasan Keseluruhan	198
	RUJUKAN	200
	LAMPIRAN	226

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Kajian lepas berasaskan Model ADDIE	42
2.2	Kajian lepas berasaskan Teori Kecerdasaan Pelbagai	90
3.1	Persampelan Kajian	99
3.2	Penglibatan Peserta Kajian	100
3.3	Hubungan Persoalan Kajian dengan Instrumen dan Analisis Data	102
3.4	Teknik Pengumpulan Data	103
3.5	Teknik Pengumpulan Data Mengikut Fasa ADDIE	114
3.6	Proses Pengambilan Peserta Kajian	121
3.7	Garis Masa Pengumpulan Data	123
4.1	Demografi Informan	129
4.2	Dapatan Temu Bual	131
4.3	Analisis ABM dan BBM	133
4.4	Penggunaan Sumber Teknologi dan Aplikasi	134
4.5	Analisis Pelaksanaan Standard Kandungan	136
4.6	Analisis Pandangan Mengenai Penggunaan Modul Interaktif Dalam Pelaksanaan Standard Kandungan Eksplorasi Seni	138
4.7	Analisis Tematik Instrumen Temu Bual: Keperluan Modul Interaktif Art-Ration	143
4.8	Analisis Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) PSV Tingkatan 1	146

4.9	Analisis Soal Selidik Bahagian A: Modul Interaktif Eksplorasi Seni	149
4.10	Analisis Soal Selidik Bahagian B: Kandungan Aktiviti Modul Interaktif Eksplorasi Seni bagi Tajuk Unsur Seni	151
4.11	Analisis Soal Selidik Bahagian C: Cadangan Aktiviti Berasaskan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran	152
4.12	Analisis Soal Selidik Bahagian D: Aplikasi yang Sesuai untuk Modul Interaktif	153
4.13	Analisis Soal Selidik Bahagian E: Item Multiple Intelligences dalam Reka Bentuk Modul Interaktif	154
4.14	Analisis Kriteria Pembangunan Modul Interaktif <i>Art-Ration</i>	157
4.15	Analisis Pemerhatian Kebolegunaan Modul Interaktif <i>Art-Ration</i>	172

SENARAI RAJAH

No Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual	23
2.1	Contoh Halaman Modul Interaktif	59
3.1	Instrumen Kajian	101
3.2	Six-phase Thematic Analytic process (Braun & Clarke, 2006, 2012)	118
4.1	Muka Depan Modul Interaktif <i>Art-Ration</i>	162
4.2	Falsafah Pendidikan Kebangsaan	162
4.3	Isi Kandungan	163
4.4	Pautan Video Kandungan Pembelajaran	163
4.5	Nota Setiap Tajuk	164
4.6	Aktiviti Eksplorasi Seni Alam Semula Jadi	164
4.7	Aktiviti Eksplorasi Seni Objek Buatan Manusia	165
4.8	Aktiviti Eksplorasi Seni Kaya Seni Visual	165
4.9	Pautan – Pautan Aktiviti Eksplorasi Aplikasi <i>Quizizz</i>	166
4.10	Lembaran Kerja Aktiviti Eksplorasi Melalui Kod QR	167
4.11	Aktiviti Eksplorasi Aplikasi <i>Quizizz</i>	167
4.12	Pautan – Pautan Aktiviti Permainan Interaktif Aplikasi <i>Wordwall</i>	168
4.13	Aktiviti Permainan Interaktif Aplikasi <i>Wordwall</i>	168



SENARAI SINGKATAN

BSV	Bahasa Seni Visual
DKSP	Dokumen Kurikulum Standard dan Pentaksiran
KSSM	Kandungan Standard Sekolah Menengah
PAK-21	Pembelajaran Abad Ke-21
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pengajaran dan Pemudahcara
PSV	Pendidikan Seni Visual
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi





SENARAI LAMPIRAN

- A Borang Pengakuan (Sarvini Ramasamy)
- B Surat Kelulusan KPM
- C Pengesahan Pakar Instrumen
- D Instrumen Kajian Temu Bual
- E Surat Permohonan Pelantikan Pakar Dr Wani
- F Surat Permohonan Pelantikan Pakar Puan Irma
- G Borang Soal Selidik Pakar Dr Wani
- H Borang Soal Selidik Pakar Puan Irma
- I Rancangan Pengajaran Harian Kelas 1 ARIF
- J Rancangan Pengajaran Harian Kelas 1 MAJU
- K Soal Selidik Kajian Peserta Kajian 1
- L Soal Selidik Kajian Peserta Kajian 2
- M Soal Selidik Kajian Peserta Kajian 3
- N Soal Selidik Kajian Peserta Kajian 4
- O Modul Art-Ration Tingkatan 1
- P Art Exploration Learning at the Secondary School Level through an Interactive Learning Module
- Q Sijil Anugerah Gold Award International Innovation ARSVOT Malaysia (IAM 2024)
- R Sijil kehadiran International Paper Competition (IPC 2022)
- S Sijil Kehadiran Menyertai Bengkel Etika Penyelidikan Manusia Secara Atas Talian
- T Surat Pengesahan Penyelidik (Sarvini Ramasamy)





BAB 1

PENGENALAN



Pendidikan Seni Visual merupakan satu cabang pendidikan yang menumpukan aspek kreativiti, ekspresi diri dan komunikasi visual dalam kalangan murid melalui pelbagai bentuk seni termasuklah seni halus, seni kraf, reka bentuk dan komunikasi visual. Mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) bertujuan memberi peluang kepada murid memupuk minat, memperkembang keperibadian, memberi kesedaran dan kepekaan terhadap nilai-nilai kesenian alam sekitar serta kaitannya dengan mata pelajaran lain (Mahsan, I. P., 2021). Kajian lepas Jovita F. Punzalan (2018) merumuskan bahawa mata pelajaran PSV ini mempunyai kelebihan tersendiri yang membolehkan murid untuk mengembangkan daya imaginasi dan kreativiti, membantu mereka memerhati dunia sekeliling secara lebih mendalam, serta membina nilai-nilai murni seperti ketekunan, pemerhatian dan kesungguhan. Menurut Mahsan. I.P (2021) PSV juga





merupakan mata pelajaran yang dapat menggalakkan komunikasi dua hala antara guru dan murid melalui aktiviti kolaboratif berasaskan amali (*hands-on*) yang menggunakan pelbagai media serta memberi ruang kepada ekspresif bebas dan kreatif.

Selain itu, PSV bersifat multidisiplin yang boleh diterapkan bermula dari prasekolah, dalam mata pelajaran seperti Matematik dan Pendidikan Sains, Pendidikan Bahasa dan Pendidikan Khas (Penketh, 2016).

Dalam artikel —*The Impact of Visual Arts in Students' Academic Performance*” Ochshorn (2016) menengaskan bahawa PSV memainkan peranan penting dalam meningkatkan prestasi akademik murid. Beliau mendapati bahawa penglibatan dalam aktiviti seni dapat memperkukuh kemahiran belajar, meningkatkan kehadiran ke sekolah, serta mempertingkatkan kemahiran berfikir kritis dan kreativiti murid. Hal ini demikian kerana bidang seni turut memberikan manfaat kepada individu berkeperluan khas dari segi sosialisasi dan perkembangan akademik. Mata pelajaran PSV yang dirancang dengan baik bukan sahaja berfungsi sebagai wahana ekspresi kreatif, tetapi juga mencerminkan pengiktirafan cara unik dalam seni membentuk pemikiran dan kehidupan manusia. Seiring dengan itu, Booth, D. (2016) menegaskan bahawa seni merupakan medium pembelajaran yang menggalakkan murid untuk meneroka, bertindak balas, mendedahkan idea, berimajinasi, menggambarkan dan membina makna melalui pengalaman estetik dan proses kreatif yang menyeluruh.

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bagi mata pelajaran PSV merangkumi empat komponen utama, iaitu Standard Kandungan (SK), Standard Pembelajaran, Cadangan Aktiviti dan





Tahap Penguasaan. Bahagian SK mengandungi Persepsi Seni, Eksplorasi Seni (ES), Ekspresi Seni Dan Apresiasi Seni. Keempat-empat elemen ini saling berhubungan dan melibatkan tiga domain utama; kognitif, afektif dan psikomotor yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Standard Pembelajaran merangkumi tiga bidang utama, iaitu Sejarah dan Seni Visual, Bahasa Seni Visual (BSV) dan Pemikiran Seni Visual, Bidang Sejarah Dan Apresiasi Seni Visual memperihalkan perkembangan seni visual di Malaysia. Manakala bidang BSV memberi penekanan terhadap unsur seni dan prinsip rekaan.

Seterusnya, kandungan tentang tajuk dan mesej, motif, idea dan konsep, termasuk aspek designomik diketengahkan dalam bidang Pemikiran Seni Visual. Dalam konteks Standard Kandungan ES, penekanan diberikan kepada penerapan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan berpandukan alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Proses ini melibatkan penggunaan pelbagai media, kaedah dan teknik yang relevan (DSKP PSV Tingkatan 1, 2015). Selain itu, murid digalakkan untuk menganalisis dan memanipulasi dan menilai hasil eksperimentasi mereka melalui aktiviti penerokaan yang berasaskan media, proses dan teknik penghasilan karya. Secara keseluruhannya, DSKP KSSM bagi mata pelajaran PSV Tingkatan 1 dirancang untuk merangsang perkembangan Pemikiran Seni Visual dalam kalangan murid, agar mereka bukan sahaja mampu menghasilkan karya yang kreatif tetapi juga berfikir secara reflektif, kritis dan estetik terhadap seni serta persekitaran sekeliling.

Dalam bidang BSV, murid diberikan penerangan secara jelas tentang konsep unsur seni dan prinsip rekaan. Justeru, aktiviti penerokaan terhadap unsur seni dan





prinsip rekaan berdasarkan pemerhatian terhadap alam semula jadi, objek buatan manusia serta karya seni visual melalui pelbagai media dan teknik menjadi tumpuan utama dalam usaha mengembangkan dan menilai tahap kefahaman murid (DSKP PSV Tingkatan 1, 2015). Hasil daripada proses eksperimentasi kemudiannya diterjemaahkan dengan menggunakan imaginasi serta idea secara kreatif dan inovatif. Murid digalakkan untuk menghasilkan lakaran dalam tiga kategori yang berbeza sebagai refleksi kepada pemahaman dan penghayatan mereka terhadap konsep seni yang dipelajari. Hasil lakaran ini kemudiannya dipamerkan bagi memberi peluang kepada murid menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya.

Matlamat kurikulum PSV diperingkat sekolah menengah adalah bagi membina potensi murid ke arah melahirkan insan yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran seni visual serta menghayati nilai estetik bagi menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan ekonomi Negara (KPM, 2017). Matlamat ini sejajar dengan hasrat KPM untuk menjadikan sistem pendidikan di Malaysia bertaraf dunia. Sehubungan itu, Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21) diperkenalkan. Selaras dengan itu, kemahiran abad ke-21 yang ditekankan dalam DSKP (2015) juga menyatakan hasrat KSSM untuk melahirkan murid yang mempunyai kemahiran abad ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai-nilai murni.

Menurut Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2015-2025), PAK-21 bermatlamat untuk merealisasikan enam aspirasi murid iaitu murid yang mempunyai kemahiran untuk memimpin, murid yang mempunyai kemahiran dwibahasa, murid yang mempunyai etika dan kerohanian dan akhir sekali murid yang memaparkan





identiti nasional. Aspirasi murid dalam PAK-21 merangkumi semua peringkat pendidikan, sama ada di sekolah rendah mahupun menengah. Bagi menerapkan enam aspirasi murid dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) guru perlu merancang dan melaksanakan PdP berdasarkan DSKP bagi melihatkan keberkesanan PdP ke arah abad ke-21.

Dalam usaha mencapai pelaksanaan PdP bagi merealisasikan matlamat abad ke-21, kaedah pengajaran berasaskan modul dikenal pasti sebagai salah satu alat peneguhan penting dalam proses penyampaian PdP (Salsidu, S. Z., Azman, M. Nor A., & Pratama, H., 2017). Penggunaan modul membolehkan guru mempelbagaikan strategi dan pendekatan PdP bagi memenuhi keperluan serta gaya pembelajaran murid yang berbeza. Perkara ini penting untuk menarik minat murid-murid serta menambah rangsangan agar berusaha lebih untuk kemajuan diri. Perkara ini perlu diambil kira kerana kaedah penyampaian ilmu akan bermakna sekiranya seorang guru dapat menerokai pelbagai kaedah pedagogi terkini dan inovatif agar penyampaian ilmu menjadi lebih bermakna dan berkesan (Salsidu., et.al, 2017).

Penggunaan teknologi multimedia dalam kehidupan seharian dikatakan sinonim pada era revolusi 4.0 (Safian, A. R., Hj. Nasrifan, Mohd. N., & Hj. Saidon, Z. L. 2020). Maka itu kaedah pembelajaran seharusnya juga turut berubah agar selari dengan arus perubahan industri ke arah 4.0. Pengintegrasian teknologi multimedia dalam PdP seharusnya diterapkan di peringkat rendah, menengah dan juga institusi pengajian tinggi bagi memastikan proses pembelajaran kekal relevan, interaktif dan dinamik. Kaedah konvensional sudah tidak relevan dengan keadaan dan suasana sekarang yang





dapat memenuhi keperluan dan kehendak manusia di mana sifat manusia yang selalu hendak cepat dalam apa yang dihasrat (Mohammad, N., & Mohamad, Dr. M., 2017).

Sebagai medium pembelajaran, kehadiran teknologi multimedia membawa harapan baharu dalam era pendidikan dengan memperkasa proses PdP supaya lebih berkesan. Pelbagai sumber pendidikan, termasuk kemudahan maklumat elektronik dapat meningkatkan pencapaian akademik murid (Mohammad, N., & Mohamad, Dr. M., 2017). Dalam bidang pendidikan, pendidik memainkan peranan yang sangat penting dalam merangsang tahap pemikiran murid supaya mampu mempunyai daya imaginasi yang tinggi dan berkeupayaan untuk melakukan proses visualisasi semasa proses PdP.



mewujudkan interaksi dua hala yang lebih efektif antara guru dan murid, sekali gus memudahkan penyampaian mesej secara lebih efektif dan mudah difahami. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, alat komunikasi ini pun semakin berkembang (Peramtasari, S. D. 2023). Sehubungan dengan itu, penggunaan modul interaktif yang melibatkan teknologi dalam sistem Pendidikan dapat melahirkan insan celik digital yang mampu mengaplikasi pendekatan PAK-21. Pernyataan tersebut terbukti dalam kajian yang bertajuk —Pembangunan Modul Interaktif (I_Modul) berdasarkan Reka bentuk Instruksi bagi Kursus Baikpulih dan Senggaraan Komputer di Kolej Komuniti Jasin (2017) yang menyatakan bahawa penglibatan elemen-elemen media yang pelbagai dan interaktif dapat mempertingkatkan keberkesanan penyampaian mesej dalam proses pembelajaran.





Selain itu, penggunaan modul interaktif dalam pendidikan menawarkan pelbagai faedah, antaranya meningkatkan motivasi murid, serta menyediakan ruang penilaian yang membolehkan pengajar dan murid mengenal pasti bahagian pembelajaran yang telah dikuasai atau masih belum lengkap. Di samping itu, bahan kajian boleh dibahagikan untuk disediakan dengan lebih saksama sepanjang semester (Wibowo & Pratiwi, 2018). Pembangunan modul elektronik dapat meningkatkan penyelesaian masalah dan kebolehan meningkatkan kemahiran berfikir aras tinggi (Rusni, I., Fitria, Y., Ahmad, S., & Zen, Z. 2023).

Di samping itu, penggunaan teknologi multimedia membolehkan maklumat diperoleh dengan pantas, sekali gus menjimatkan masa pembelajaran. Pengaplikasian teknologi multimedia dalam PdP dilihat memberi impak yang positif. Kaedah PdP yang aktif dapat merangsang murid dengan mengaktifkan pengetahuan yang sedia ada dan dihubungkan dengan pengetahuan baharu. Pernyataan ini disokong dalam kajian terdahulu dalam artikel —Pembangunan Modul Interaktif (I_Modul) berdasarkan Reka bentuk Instruksi bagi Kursus Baikpulih dan

Senggaran Komputer di Kolej Komuniti Jasin (2017) yang menyatakan bahawa penggunaan multimedia membolehkan pengguna untuk menjadi lebih aktif dengan menyediakan kemudahan interaktiviti pada peringkat yang lebih meluas. Pengguna berupaya mengawal apa isi kandungan yang hendak dipersembahkan, bila ia dipersembahkan dan kaedah persembahannya (Baharudin et al 2001). Selain itu, multimedia juga dapat mengubah corak komunikasi antara satu sama lain, justeru mampu mewujudkan situasi komunikasi dua hala antara guru dan murid. Hal ini membolehkan penyampaian dan penerimaan mesej dilaksanakan dengan lebih efektif





dan mudah difahami. Penglibatan elemen-elemen media yang pelbagai dan interaktif mampu menambah baik mesej yang hendak disampaikan. Oleh itu, penggunaan multimedia dapat meningkatkan tahap pembelajaran ke suatu tahap yang lebih efektif dan berkesan.

1.2 Latar Belakang Kajian

Eksplorasi seni merujuk kepada proses penerokaan idea, teknik, bahan dan medium secara kreatif dan reflektif dalam penghasilan karya seni. Proses ini melibatkan eksperimen dengan pelbagai kaedah dalam menghasilkan karya seni yang dapat dilihat didalam seni catan, lukisan, arca, kraf termasuklah media digital. Eksplorasi bukan sahaja menghasilkan karya, malah turut merangkumi kegiatan menilai, menghargai, dan memahami nilai-nilai estetika dan fungsi yang terkandung dalam sebuah karya. Seni merupakan proses aktif untuk memahami makna, teknik, dan konteks di sebalik penciptaan karya tersebut. Melalui eksplorasi, murid dapat memahami hubungan antara bahan dan hasil seni, selain berpeluang untuk mengekspresikan perasaan, idea dan pengalaman secara visual (Putra, Bayu, & Jayanta, 2024). Eksplorasi seni sangat penting dalam membentuk pemikiran kreatif. Ia memberi peluang kepada murid untuk mencuba, gagal dan memperbaiki hasil kerja mereka, selaras dengan pembelajaran berasaskan penemuan. Aktiviti seperti ini turut menggalakkan pemikiran kritis dan penyelesaian masalah, yang merupakan kemahiran abad ke-21 yang penting (Nurliana, Zaman, & Mustaffa, 2023).





Di samping itu, murid dapat membina keyakinan diri apabila mereka bebas menghasilkan karya tanpa sekatan dan menilai hasil secara reflektif. Dalam konteks pendidikan seni di sekolah, eksplorasi membolehkan guru melaksanakan pengajaran yang bersifat lebih terbuka dan berpusatkan murid. Ini selaras dengan pendekatan pendidikan seni yang menekankan kepelbagaian gaya pembelajaran, minat dan tahap penguasaan murid (Rahman, Ahmad, & Sulaiman, 2022). Tambahan pula, penggunaan teknologi seperti alat e-pembelajaran juga telah memperluaskan ruang eksplorasi digital dalam seni visual (Putra et al., 2024).

Secara keseluruhannya, eksplorasi seni bukan sahaja penting untuk penghasilan karya yang kreatif, malah memainkan peranan besar dalam pembangunan sahsiah, emosi dan intelek murid secara menyeluruh. Proses ini memerlukan pelbagai bahan dan kaedah untuk membawa variasi dan pendedahan. Pengalaman meneroka teknik, kerajinan dan ketekunan merupakan situasi pembelajaran yang penting. Penerokaan dijalankan melalui eksperimen, penyelidikan, dan penciptaan menggunakan pelbagai idea dan bahan secara ilmiah. Sebagai contoh, media akrilik dan media pensil warna boleh digabungkan bagi menghasilkan seni lukisan atau catan kontemporari. Selain itu, teknik silang pangkah dan gosokan diaplikasi bagi menghasilkan seni lukisan yang lebih realistik.

Penerokaan terbahagi kepada tiga kategori utama iaitu alat dan bahan, cara pengelohan dan manipulasi serta idea dan isi kandungan. Namun demikian, dalam konteks PSV masa kini, guru berdepan pelbagai cabaran apabila melaksanakan pengajaran ES. Kaedah pengajaran tradisional yang bergantung kepada penerangan





lisan, buku teks dan demonstrasi manual sering kali kurang menarik perhatian murid, khususnya generasi muda yang terdedah kepada dunia digital sejak awal usia.

Salah satu isu utama ialah kekangan masa dan ruang. Aktiviti ES biasanya memerlukan tempoh yang panjang, tempat yang sesuai serta bahan yang mencukupi. Namun, guru sering dihadkan oleh jadual waktu yang ketat dan kekurangan peruntukan bahan seperti kertas lukisan, warna, atau alatan eksplorasi yang pelbagai. Selain itu, kaedah konvensional juga kurang fleksibel dalam menyokong pembelajaran berbeza-beza mengikut tahap kebolehan murid (Rahman, Ahmad, & Sulaiman, 2022). Ramai guru mendapati sukar untuk mengintegrasikan pendekatan kreatif dalam sesi pengajaran apabila hanya menggunakan alat bantu asas yang tidak berinovasi. Akibatnya, murid mudah berasa bosan apabila bahan yang digunakan bersifat berulang atau tidak mencabar imaginasi mereka. Di sinilah timbul keperluan mendesak terhadap bahan bantu mengajar (BBM) yang lebih moden dan interaktif, seperti modul interaktif, video eksplorasi, aplikasi melukis, dan alat simulasi seni berasaskan teknologi (Putra, Bayu, & Jayanta, 2024).

Teknologi bukan sahaja dapat meningkatkan daya tarikan pembelajaran, malah membantu guru menjimatkan masa dalam menyediakan bahan. Selain itu, teknologi memberi peluang kepada murid untuk meneroka seni secara sendiri dan lebih mendalam. Oleh itu, cabaran pengajaran seni secara konvensional perlu ditangani dengan penyediaan bahan bantu mengajar yang lebih moden, sesuai dengan keperluan pedagogi kontemporari. Dalam era pendidikan abad ke-21, penggunaan modul pengajaran menjadi semakin penting sebagai alat bantu yang menyokong pengajaran berkesan. Modul pengajaran ialah bahan pembelajaran berstruktur yang dirancang





secara sistematik untuk membimbing murid mencapai objektif pembelajaran tertentu. Modul yang baik biasanya bersifat mesra murid, berdiferensiasi, dan boleh diakses secara fleksibel sama ada dalam bentuk bercetak mahupun digital (Putra, Bayu, & Jayanta, 2024). Pendekatan ini sejajar dengan keperluan pembelajaran sendiri, di mana murid belajar mengikut kadar dan gaya mereka sendiri (Nurliana, Zaman, & Mustaffa, 2023). Penggunaan modul juga membantu guru menyampaikan isi kandungan secara lebih konsisten, terancang dan sistematik. Walaupun penggunaan modul membawa banyak manfaat, beberapa isu masih wujud dalam pelaksanaannya. Salah satu isu utama ialah kesesuaian kandungan modul dengan tahap kognitif dan keperluan murid yang berbeza.

Terdapat modul yang terlalu kompleks untuk murid lemah, atau terlalu asas untuk murid cemerlang. Hal ini menunjukkan masalah dalam aspek diferensiasi. Tambahan pula, tidak semua guru mahir dalam membangunkan modul yang berkualiti, menyebabkan terdapat modul yang tidak menepati prinsip reka bentuk instruksional (Rahman, Ahmad, & Sulaiman, 2022). Isu lain termasuk ketergantungan murid kepada guru kerana kurangnya autonomi yang diberikan semasa menggunakan modul tersebut. Secara lebih kritikal, antara masalah utama dalam penggunaan modul konvensional ialah kurangnya keberkesanan modul dalam meningkatkan kefahaman dan penglibatan murid. Situasi ini berlaku apabila modul yang digunakan bersifat tidak interaktif, terlalu tekstual, atau tidak sesuai dengan gaya pembelajaran murid kontemporari.

Selain itu, terdapat juga masalah dari segi pelaksanaan seperti kekangan masa guru, kekurangan latihan profesional, serta akses terhadap peranti dan internet untuk modul interaktif (Shamsudin & Talib, 2021). Oleh itu, walaupun modul





berpotensi menyokong pengajaran, masih banyak penambahbaikan diperlukan dari segi kandungan, reka bentuk dan pelaksanaan agar modul benar-benar memberi impak positif kepada proses pembelajaran dari masa ke masa. Dalam era pendidikan digital dan berpusatkan murid, pemilihan jenis modul yang berkesan sangat penting untuk memastikan pengajaran dan pembelajaran berjalan lancar serta relevan dengan keperluan semasa. Antara modul yang paling berkesan digunakan oleh guru masa kini ialah modul interaktif. Modul ini menggabungkan elemen multimedia seperti video, audio, animasi dan kuiz interaktif yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan imersif. Ia membolehkan murid belajar mengikut kadar sendiri dan memudahkan guru memberikan tugas melalui platform digital seperti *Google Classroom* atau *Moodle* (Putra, Bayu, & Jayanta, 2024).



visual dan interaktif untuk membolehkan murid mengawal, meneroka dan mengaplikasikan pengetahuan secara sendiri melalui aktiviti seperti kuiz, simulasi dan maklum balas automatik. (Nurliana, Zaman, & Mustaffa, 2023). Menurut Shamsudin dan Talib (2021), modul interaktif ialah gabungan teknologi dan pedagogi yang membolehkan murid berinteraksi dengan kandungan secara dua hala, berbanding modul statik yang hanya memberi maklumat secara satu hala. Selain itu, modul berasaskan projek turut dikenal pasti sebagai satu pendekatan yang berkesan kerana ia menggalakkan murid terlibat dalam aktiviti dunia sebenar, disamping menyelesaikan masalah secara kolaboratif dan kreatif. Hal ini sejajar dengan kemahiran abad ke-21 seperti pemikiran kritis dan kerja berpasukan (Rahman, Ahmad, & Sulaiman, 2022). Modul mikro pula semakin mendapat perhatian kerana kandungannya yang pendek dan fokus, sesuai untuk guru yang berhadapan dengan masa yang terhad dan murid yang





sukar memberi tumpuan dalam jangka masa panjang. Kandungan yang ringkas dan berstruktur membolehkan murid memahami topik secara bertahap dan sistematik. Di samping itu, modul bercetak bertema visual masih relevan, terutama bagi sekolah yang mempunyai kekangan akses internet. Modul ini disusun secara visual dengan infografik, gambar dan peta minda yang membantu pemahaman murid. Oleh itu, gabungan pelbagai jenis modul ini membolehkan guru menyesuaikan pengajaran mengikut konteks, keperluan murid dan kemudahan yang tersedia.

Modul hibrid yang menggabungkan pendekatan digital dan bercetak merupakan pilihan terbaik untuk menyokong pembelajaran yang fleksibel dan berkesan dalam dunia pendidikan masa kini. Kajian yang dijalankan ini secara spesifiknya akan membangunkan modul interaktif bagi pengajaran dan pembelajaran Eksplorasi Seni (ES) bagi tajuk Unsur Seni. Penyelidik mendapati modul interaktif merupakan alat bantu mengajar yang semakin mendapat tempat dalam dunia pendidikan masa kini kerana keberkesanannya dalam meningkatkan kualiti pembelajaran. Modul ini menggabungkan elemen multimedia seperti video, animasi, audio, kuiz, dan aktiviti digital yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyeronokkan. Antara kelebihan utama modul interaktif ialah keupayaannya menarik minat murid serta meningkatkan penglibatan mereka secara aktif. Murid dapat belajar mengikut kadar mereka sendiri dan mengulang semula bahagian tertentu mengikut keperluan, selaras dengan konsep pembelajaran sendiri (Putra, Bayu, & Jayanta, 2024). Selain itu, modul interaktif menyokong pelbagai gaya pembelajaran, sama ada visual, auditori atau kinestetik. Ini seterusnya membantu guru menyampaikan isi kandungan dengan lebih berkesan dan menyeluruh.





Dari segi keberkesanan, kajian menunjukkan bahawa penggunaan modul interaktif dapat meningkatkan pencapaian murid dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor kerana pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Nurliana, Zaman, & Mustaffa, 2023). Modul ini juga memberi ruang kepada murid untuk meneroka secara kreatif, terutamanya dalam subjek seperti Seni Visual. Penyelidik memilih untuk membangunkan modul interaktif kerana ia bukan sahaja memudahkan guru dalam pengajaran, malah membantu membina pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan berimpak tinggi. Pembangunan modul secara elektronik dapat meningkatkan penyelesaian masalah dan kebolehan meningkatkan kemahiran berfikir aras tinggi (Rusni, I., Fitria, Y., Ahmad, S., & Zen, Z. 2023). Murid generasi masa kini sememangnya tidak boleh dipisahkan dengan pendekatan pendidikan pendigitalan. Pengaruh digital dalam kalangan murid pada masa kini amat ketara dan memberi kesan besar terhadap gaya hidup, cara belajar, serta perkembangan sosial dan kognitif mereka. Murid generasi ini, terutamanya Generasi Z dan Generasi Alpha, dilahirkan dalam persekitaran yang penuh dengan teknologi digital seperti telefon pintar, tablet, komputer dan internet. Peranti ini bukan sahaja digunakan untuk hiburan, malah telah menjadi medium utama untuk pembelajaran dan komunikasi. Dalam konteks pendidikan, pendedahan kepada teknologi digital membolehkan murid mengakses maklumat dengan pantas, berinteraksi dengan kandungan secara visual dan interaktif, serta menjalankan pembelajaran sendiri pada bila-bila masa (Nurliana, Zaman, & Mustaffa, 2023). Nur Syawal Syazwani dan Norfatiha (2022) menyatakan bahawa seseorang yang tidak mempunyai ilmu pengetahuan dalam penggunaan teknologi akan mengalami kesukaran untuk mengadaptasi perkara-perkara yang memerlukan kemahiran dalam mengendalikan teknologi baharu. Sehubungan itu, sekiranya pendidik





serta murid tidak mempunyai ilmu pengetahuan untuk mengendalikan perkara berkaitan ICT, sesi pengajaran dan pembelajaran akan sukar dilaksanakan.

1.3 Pernyataan Masalah

Sesebuah karya seni dapat dihasilkan dengan menggunakan dan menggabungkan elemen- elemen asas atau dikenali sebagai unsur seni seperti garisan, warna, jalinan, ruang, tona, bentuk, rupa dan ruang yang diolah menggunakan bahan tertentu dan melibatkan ekspresi perasaan, citarasa, ilham, dan juga kemahiran yang tersendiri (Abdulah, N. H., et al. 2022). Menerusi unsur seni, sesebuah karya seni menyediakan maklumat yang berbeza dari segi makna, bergantung pada kepekaan dan pengetahuan audiens tentang seni rupa itu sendiri (Noor & Khairani., 2024). Menurut Ismail dan Hamzah (2021), penguasaan terhadap unsur seni membolehkan murid memahami teknik karya seni yang dihasilkan, di samping membantu mereka membina daya imaginasi, kreativiti, eksplorasi seni dan apresiasi secara lebih berstruktur. Contohnya karya seni kontemporari yang dihasilkan oleh pelukis Malaysia, Jalaini Abu Hassan, mencerminkan sifat seni kontemporari dengan pemilihan subjek metafora yang memberi impak besar dan selari dengan penyampaian konteks sosial masyarakat dalam penggunaan medium campuran baharu. Merujuk karya siri pameran “Re-Found Object” jelas menunjukkan pengkarya menggunakan pelbagai media campuran seperti bitumen, arang, warna air dan akrilik diatas kertas atau kanvas dengan pelbagai teknik (W. Mohd Apandi et al.2023). Hasil karya ini dipenuhi dengan olahan unsur seni iaitu garisan, warna, rupa, bentuk dan tona.





Dalam PSV, pengetahuan asas tentang unsur seni diperlukan bagi memastikan murid dapat mengaplikasikan unsur seni apabila ditugaskan untuk menghasilkan sesebuah karya. Pada peringkat awal pembelajaran, murid belajar asas unsur seni dengan meneroka subjek kajian dipersekitaran yang dikaitkan dengan tiga kategori yang berbeza iaitu alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Pembelajaran unsur seni adalah sangat penting dalam mata pelajaran PSV bermula dari peringkat menengah rendah sehingga ke peringkat menengah atas. Ini disebabkan unsur seni ini menjadi elemen asas dalam seni tampak yang membantu murid dalam membuat lakaran, lukisan, serta menceritakan, menghargai dan menghayati sesuatu hasil ciptaan karya.

Secara keseluruhannya, kurikulum PSV peringkat sekolah menengah berpotensi melahirkan insan yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran seni visual serta menghayati nilai estetik bagi menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan ekonomi negara. Murid sentiasa diberi peluang mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman dalam pelbagai unsur seni melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni.

Standard Kandungan Eksplorasi Seni (SK ES) merupakan aplikasi pengetahuan serta pemahaman terhadap Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual (BSV) dan Pemikiran Seni Visual melalui penggunaan pelbagai media, proses dan teknik. Topik pembelajaran BSV merupakan topik yang paling mendominasi dan mendapat peruntukan masa yang lebih lama. Terdapat tiga belas topik dibawah bidang BSV yang menggabungkan unsur seni dan prinsip seperti yang dinyatakan dalam





DSKP. Kajian ini memberi fokus pada unsur seni iaitu garisan, rupa, bentuk, jalinan, ruang dan warna.

SK ES merupakan standard kandungan yang kedua selepas standard kandungan Persepsi Seni. Pembelajaran ES memerlukan kemahiran secara teori dan praktikal dalam bidang seni. PSV merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pelbagai peralatan atau kemudahan khusus dalam setiap proses pembelajaran dan pengajaran (PdP) (Dinham, 2016). Namun, peralatan tradisional di bilik seni tidak mencukupi menjadi halangan utama untuk guru melaksanakan PdP seperti yang disediakan dalam sukatan sekolah menengah (Salleh, Khairani & Mohd Rafee, 2023). Proses penerokaan seni ini dilaksanakan bagi mengukuhkan pemahaman terhadap unsur seni. Namun, berdasarkan kajian rintis yang dijalankan, penyelidik mendapati bahawa guru menghadapi kekangan dari segi pendedahan subjek kajian yang terhad dipersekitaran. Hal ini menyebabkan guru sukar menerapkan elemen unsur seni dengan contoh yang bervariasi bagi mengukuhkan dan memperkembangkan pemahaman murid terhadap sesuatu unsur seni. Oleh yang demikian, guru tidak dapat melaksanakan SK ES secara konsisten, berkesan dan menarik. Perkara ini seterusnya akan menyebabkan murid mempunyai pemahaman dan pengetahuan yang kurang mendalam mengenai asas unsur seni. Di samping itu, guru mata pelajaran PSV juga menghadapi kekangan semasa menyediakan dan memudahcarakan bilik darjah PSV. Kebanyakan guru kurang mahir mengendalikan alatan dan media bilik darjah PSV kerana kurang pengetahuan berkaitan Seni Visual. Kekurangan guru berkecukupan dan terlatih dalam bidang PSV merupakan faktor penyebab pengajaran dan pembelajaran kurang efektif (Lee, H. Y., Mohd Nor, N., & Wong, Y. S., 2022). Kajian survei melibatkan 102 orang guru PSV di sekolah menengah Sarawak mendapati tahap pengetahuan mereka terhadap bahasa seni





visual berada pada skala sederhana (Rahman et al., 2024). Kajian mencadangkan program latihan berterusan perlu dilaksanakan bagi guru yang mempunyai kemahiran dan pengetahuan tentang subjek yang diajar serta dapat mengintegrasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam pembelajaran dengan baik bagi memberikan impak positif dalam pembelajaran.

Tahap pengetahuan guru dan murid terhadap BSV di sekolah menengah di Sabah masih menunjukkan jurang yang ketara dari segi pemahaman dan penguasaan elemen asas seni. Kajian oleh Nurul Eza Martu (2020) mendapati bahawa murid sekolah menengah di beberapa daerah di Sabah belum menguasai sepenuhnya unsur-unsur seni visual seperti garisan, bentuk, warna, ruang dan jalinan. Murid dilaporkan menghadapi kesukaran dalam mengenal pasti serta mentafsir bahasa visual kerana kurang pendedahan kepada bahan bantu mengajar yang sesuai dan berasaskan teknologi. Tambahan pula, Norzuraina Mohd Nor (2021) menegaskan bahawa wujud ketidakselarasan kefahaman antara guru dan murid dalam penggunaan istilah dan simbol BSV, yang akhirnya menjejaskan keberkesanan komunikasi dalam proses PdP PSV. Kajian tindakan oleh Hashim (2023) di SMK Pitas pula menunjukkan bahawa walaupun tahap asas penguasaan murid terhadap BSV masih lemah pada peringkat awal, intervensi pengajaran yang sistematik dan berstruktur mampu meningkatkan pemahaman murid secara signifikan. Dapatan ini membuktikan bahawa guru memainkan peranan penting dalam membina asas BSV yang kukuh, namun keberkesanannya sangat bergantung kepada sokongan bahan pembelajaran yang sesuai dengan konteks setempat.





Menurut Fariza Khalid, Md. Yusoff Daud dan Mohd. Jasmy (2020), kaedah konvensional seperti memberi kuliah secara sehalu tidak lagi relevan dalam melahirkan insan yang seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek. Murid masa kini lebih tertarik kepada pembelajaran yang melibatkan penggunaan aplikasi digital berbanding kaedah konvensional. Kajian Yunus et al. (2021) menunjukkan tahap keterlibatan yang lebih tinggi apabila pengajaran disampaikan secara interaktif melalui platform digital seperti kuiz dalam talian, video pembelajaran, dan aplikasi berbentuk permainan pendidikan. Dapatan ini sejajar dengan pandangan Norazah et al. (2022) yang menegaskan bahawa generasi digital kini membesar dalam persekitaran teknologi, menjadikan aplikasi digital sebagai medium pembelajaran yang lebih relevan dan berkesan. Namun begitu, menurut Zainudin et al. (2023), guru masih berdepan dengan kekangan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan digital berpunca daripada kekurangan latihan, literasi digital yang rendah, serta kurangnya keyakinan dalam mereka bentuk aktiviti pengajaran berasaskan teknologi. Tanggapan negatif terhadap pendekatan digital turut mempengaruhi amalan pengajaran guru, terutamanya apabila mereka berasa tidak cukup bersedia dari segi pengetahuan mengenai platform dan perisian digital (Ahmad & Sidek, 2021). Mereka menjangkakan mereka memerlukan ilmu dan kemahiran literasi komputer yang tinggi bagi melaksanakan pendekatan ini. Walaupun pelbagai alatan yang dapat membantu guru-guru, mereka memberi alasan tidak mempunyai waktu untuk menerokai dan belajar secara sendiri sebelum dapat dipraktikkan kepada murid mereka. Pembelajaran dalam PSV masih menunjukkan beberapa kelemahan, terutamanya dari segi penyediaan bahan ajar yang kebanyakannya berbentuk cetakan seperti buku teks. Kekurangan ini menuntut inovasi dalam penghasilan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif (Putra, Bayu, & Jayanta, 2024). Justeru, bahan bantu mengajar seperti modul pembelajaran yang mudah dan





mesra pengguna dapat membantu guru dalam proses pengajaran unsur seni visual serta merangsang minat dan kreativiti murid. Oleh itu, sehubungan dengan keperluan ini, penyelidik membangunkan Modul *Art-Ration* Tingkatan 1 dalam pembelajaran unsur seni. Tujuan utama modul ini dibangunkan adalah untuk memenuhi keperluan guru di lokasi kajian, memudahkan guru melaksanakan pembelajaran unsur seni SK ES secara berkesan, lebih menarik dan kreatif berasaskan perkembangan teknologi multimedia. Modul pembelajaran unsur seni yang mudah digunakan oleh guru sangat penting untuk memastikan proses pengajaran berjalan dengan lebih berkesan dan terancang. Modul yang mesra pengguna dapat membantu guru menjimatkan masa, meningkatkan keberkesanan penyampaian, serta memberi ruang kepada guru untuk menyesuaikan kandungan mengikut tahap kemampuan murid. Tambahan pula, modul yang sistematik dapat menyokong guru yang mungkin kurang mahir dalam mereka bentuk bahan pengajaran secara digital atau manual (Rahim et al., 2022). Dalam konteks pengajaran seni visual, modul yang mengandungi penerangan unsur seni seperti garisan, bentuk, warna, dan ruang secara visual dan interaktif dapat meningkatkan kefahaman murid serta memupuk minat mereka terhadap seni (Ismail & Hamzah, 2021). Pembangunan modul ini juga berasaskan keperluan guru dan murid yang mempunyai tahap pemahaman dan pendedahan yang tertentu.

1.4 Objektif Kajian

Berdasarkan pernyataan masalah yang diutarakan, penyelidik ingin membangunkan modul interaktif *Art-Ration* Tingkatan 1 dalam Pembelajaran Unsur Seni. Kajian ini terdiri daripada 3 objektif kajian: -





- 1.4.1 Mengkaji keperluan modul interaktif dalam kalangan guru PSV sekolah menengah di daerah Lahad Datu, Sabah.
- 1.4.2 Membina modul interaktif *Art-Ration* Tingkatan 1 dalam pembelajaran unsur seni di sekolah menengah daerah Lahad Datu, Sabah.
- 1.4.3 Menentukan kebolegunaan modul interaktif *Art-Ration* Tingkatan 1 pembelajaran unsur seni dalam kalangan guru PSV sekolah menengah daerah Lahad Datu, Sabah

1.5 Persoalan Kajian

- 1.5.1 Apakah keperluan modul interaktif dalam kalangan guru PSV sekolah menengah di daerah Lahad Datu, Sabah?
- 1.5.2 Bagaimanakah kandungan membina modul interaktif *Art-Ration* Tingkatan 1 dalam pembelajaran unsur seni sekolah menengah di daerah Lahad Datu, Sabah?
- 1.5.3 Sejauh manakah kebolegunaan modul interaktif *Art-Ration* Tingkatan 1 pembelajaran unsur seni dalam kalangan guru PSV sekolah menengah daerah Lahad Datu, Sabah?

1.6 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual kajian merupakan panduan yang dibina oleh penyelidik untuk menjalankan kajian. Kerangka konseptual mengandungi perkara seperti teori, model,





pemboleh ubah dan langkah- langkah melaksanakan kajian yang akan dijalankan. Kerangka konseptual juga berfungsi untuk menjelaskan fasa-fasa kajian yang bermatlamat menjawab setiap persoalan kajian.

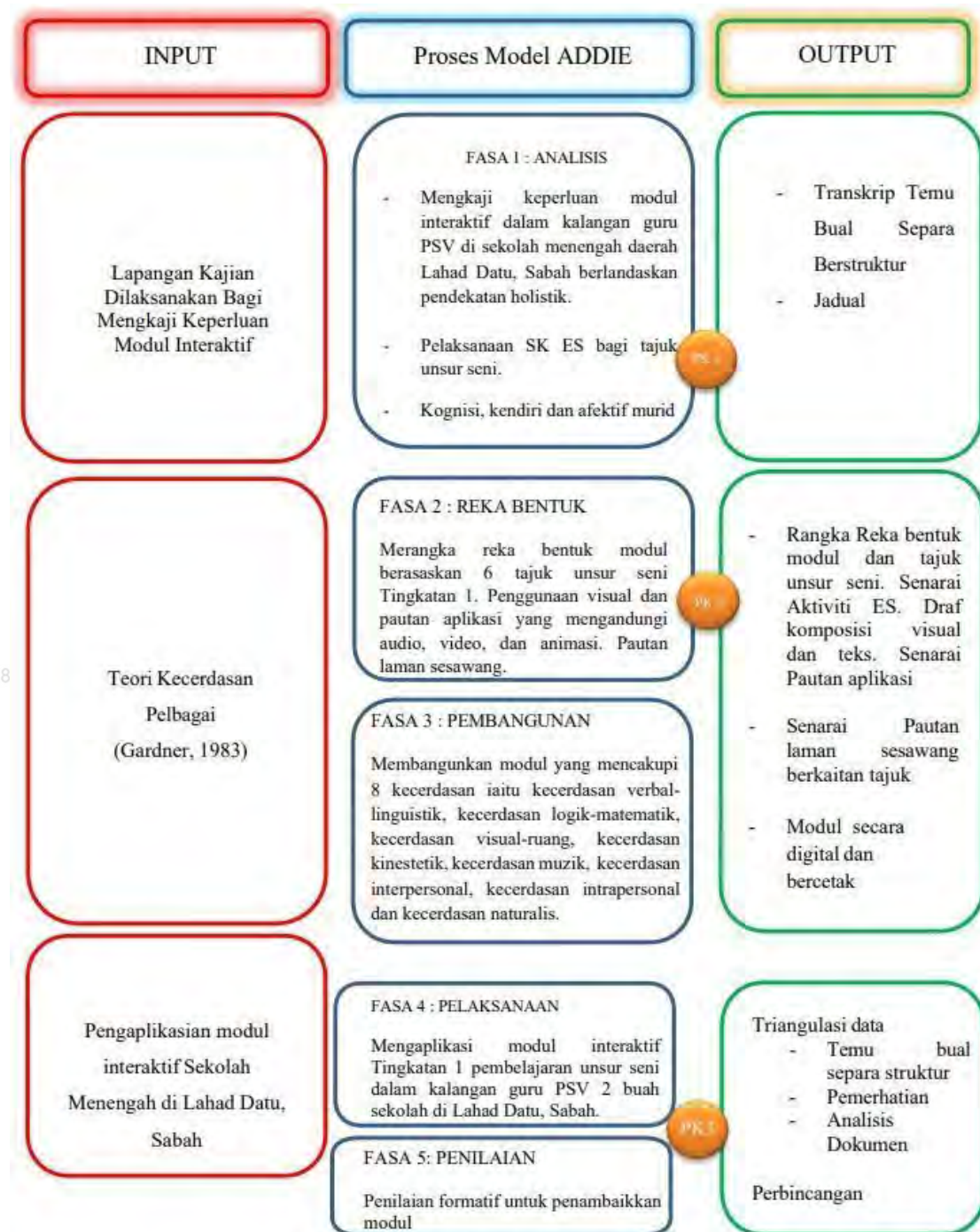
Secara keseluruhannya, kerangka konseptual bertujuan untuk menerangkan hubungan antara setiap kata kunci yang terlibat dalam kajian sehingga dapat menjawab objektif utama kajian. Rajah 1.1 merupakan kerangka konseptual bagi kajian pembangunan modul interaktif dalam pelaksanaan ES unsur seni Tingkatan 1 ini.

Dalam kerangka tersebut, terdapat tiga elemen penting iaitu Input, Proses dan Output. Bahagian Input (diwarnakan merah) merangkumi keseluruhan teori dan kaedah yang terlibat dalam kajian ini. Seterusnya, bahagian Proses (diwarnakan biru) merupakan fasa-fasa model ADDIE yang digunakan oleh penyelidik dalam kajian ini. Bahagian Output (diwarnakan hijau) merupakan jangkaan dapatan yang diperoleh dalam setiap fasa di bahagian proses, dan perancangan ini dibuat berdasarkan persoalan kajian yang hendak dicapai.



Rajah 1.1

Kerangka Konseptual



Teori yang digunakan dalam kajian ini ialah Teori Kecerdasan Pelbagai (Multiple Intelligences Theory) yang diperkenalkan oleh Howard Gardner dan



dihuraikan dalam konteks tempatan oleh Othman, I., & Yaakub, R. Y. (2010). Teori ini menjelaskan bahawa setiap individu mempunyai sekurang-kurangnya lapan jenis kecerdasan iaitu kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logik- matematik, kecerdasan visual-ruang, kecerdasan kinestetik, kecerdasan muzik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. Oleh itu, setiap murid atau individu mempunyai potensi kecerdasan yang berbeza.

Berdasarkan teori ini, modul interaktif yang dibangunkan perlu mengambil kira kepelbagaian kecerdasan murid agar proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) dapat melibatkan semua jenis pelajar secara menyeluruh. Oleh itu, Modul Interaktif *Art-Ration* ini dibangunkan berasaskan prinsip Teori Kecerdasan Pelbagai. Sebagai sebahagian daripada reka bentuk kajian, penyelidik telah melaksanakan soal selidik terhadap guru PSV bagi menilai kebolehlaksanaan modul interaktif tersebut dalam bilik darjah. Hasil pengaplikasian Modul Interaktif *Art-Ration* membantu penyelidik menilai tahap kebolegunaan modul dari segi kekuatan dan kelemahan modul tersebut dan membantu penyelidik untuk membuat penambahbaikan modul tersebut.

Bahagian proses yang diwarnakan biru dalam rajah kajian menunjukkan pengerakkan kepada pelaksanaan kajian ini. Kajian ini akan mengadaptasi 5 fasa dalam model ADDIE: (i) A- *Analyze*- Analisis (ii) D- *Design*- Reka bentuk (iii) D- *Development*- Pembangunan (iv) I-*Implement*- Pelaksanaan dan (v) E- *Evaluate*- Penilaian. Model ADDIE digunakan sebagai rangka kerja utama dalam pembangunan modul interaktif *Art- Ration* dalam pembelajaran unsur seni Tingkatan 1. Sementara itu, bahagian output yang diwarnakan hijau pula merupakan dapatan bagi setiap fasa yang dilaksanakan dalam bahagian proses. Hasilnya merangkumi pembangunan Modul





Interaktif Art-Ration dengan perincian yang ditetapkan melalui proses secara sistematik dan berjadual.

1.7 Kepentingan Kajian

Penyelidikan yang dijalankan ini diharap dapat memberi sumbangan yang bermakna kepada guru-guru yang mengajar mata pelajaran PSV. Kajian yang dilaksanakan adalah penting bagi membawa perubahan ke arah pendidikan yang lebih berkualiti. Pembangunan modul ini mempunyai kepentingan kerana modul ini menjadi bahan bantu mengajar kepada guru PSV bagi melaksanakan pembelajaran ES secara lebih menarik melalui penggunaan teknologi multimedia.



Pembangunan modul ini akan membantu guru- guru yang berhadapan dengan pelbagai kekangan seperti persekitaran pembelajaran yang kurang kondusif. Seterusnya, guru juga dapat menjadikan dapatan kajian ini sebagai panduan untuk melaksanakan pembelajaran ES PSV. Selain itu, kajian ini bukan sahaja membantu guru-guru yang beropsyen tetapi ia juga membantu guru-guru yang bukan beropsyen dalam melaksanakan PdP ES PSV yang berasaskan teknologi multimedia.

Bagi guru-guru yang kurang berpengalaman dalam penggunaan teknologi multimedia dalam sesi PdP, penyelidikan ini menjadi sebagai bimbingan dan panduan. Guru yang bukan opsyen juga akan mendapat manfaat melalui dapatan kajian ini. Diharapkan, hasil kajian ini dapat menyemarakkan lagi usaha ke arah pemeraksanaan



pedagogi seni visual berasaskan teknologi, sekaligus menyumbang kepada peningkatan kualiti pendidikan seni.

1.8 Batasan Kajian

Kajian ini dijalankan di sekolah-sekolah sekitar daerah Lahad Datu, Sabah yang melibatkan seramai 4 orang guru PSV Tingkatan 1. Berdasarkan pemerhatian penyelidik, yang merupakan salah seorang guru di sekolah tersebut, didapati guru-guru menghadapi kekangan dalam melaksanakan pengajaran ES. Situasi ini menyebabkan guru-guru sukar untuk melengkapi empat Standard Kandungan (SK) yang telah ditetapkan dalam DSKP PSV. Penyelidik memilih Standard Kandungan Eksplorasi Seni sebagai fokus kajian utama, berbanding daripada tiga SK PSV yang lain (iaitu Persepsi Seni, Ekspresi Seni dan Apresiasi Seni). Pemilihan ini dibuat kerana guru-guru di sekolah tersebut secara konsisten mengalami kesukaran dalam menjalankan aktiviti ES yang pelbagai, terutamanya disebabkan oleh faktor persekitaran yang terhad,, kekurangan kemudahan pengangkutan dan pendedahan subjek kajian yang kurang meluas.

1.9 Definisi Operasional

Definisi operasional atau definisi istilah menjelaskan konsep-konsep utama dalam konteks kajian. Bagi memudahkan penjelasan untuk membantu pemahaman pembaca berikut adalah senarai istilah yang digunakan khusus dalam kajian ini.



1.9.1 Modul Interaktif

Kajian ini membangunkan modul interaktif yang mengandungi unsur interaktiviti, contohnya aplikasi kuiz dalam talian, video, visual dan teks bagi tajuk BSV. Ia direka untuk digunakan oleh guru bagi meningkatkan penglibatan murid secara aktif dan memperkuat pemahaman melalui pengalaman belajar yang dinamik. Modul ini dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Modul ini boleh digunakan secara atas talian dan juga boleh dimuat turun dalam format pdf.

1.9.2 Art-Ration



Art –Ration merupakan nama modul yang dibangunkan oleh penyelidik. *Art-Ration* adalah singkatan daripada *Art Eksploration*. Perkataan *Art* merujuk kepada Seni manakala perkataan *Ration* merupakan singkatan daripada perkataan *Eksploration* yang membawa maksud satu proses penerokaan dan penyelidikan kreatif yang membolehkan murid menggabungkan pelbagai medium, teknik, dan pendekatan dalam mencipta karya seni. Dalam konteks pendidikan, *Art-Ration* menjelaskan bukan sahaja membolehkan murid untuk mengembangkan kreativiti mereka tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelbagai konsep seni. Proses ini menggalakkan murid untuk berfikir secara kritikal dan inovatif dalam menghasilkan karya seni yang unik dan bermakna





1.9.3 Unsur Seni

Unsur seni merujuk kepada elemen asas dalam seni rupa seperti warna, garisan, rupa, bentuk, jalinan dan ruang yang digunakan untuk menghasilkan karya seni. Dalam pengubahan karya seni visual, terdapat enam unsur seni utama yang menjadi asas penting iaitu rupa, garisan, warna, ruang, jalinan, dan bentuk. (Ismail & Jusilin, 2023).

1.10 Rumusan

Bab ini merangkumi pengenalan, latar belakang dan pernyataan masalah kajian bagi mengenal pasti jurang dalam pengetahuan sedia ada atau amalan semasa dalam melaksanakan pembelajaran dan pengajaran ES di sekolah menengah. Penyelidik juga telah membina objektif kajian yang menjadi pemangkin dan hala tuju utama dalam melaksanakan kajian ini secara sistematik. Bagi mencapai objektif kajian dan melaksanakan kajian secara sistematik, penyelidik telah merangka kerangka kajian untuk memandu pelaksanaan kajian secara langkah demi langkah, dengan input dan output yang betul. Selain itu, penyelidik juga telah menjelaskan secara terperinci mengenai kepentingan kajian ini dilaksanakan dalam dari aspek pendidikan. Secara kesimpulannya, penyelidik merancang dan melaksanakan kajian ini bagi memudahkan guru-guru melaksanakan sesi pengajaran ES dengan mengaplikasikan sumber teknologi bagi mewujudkan suasana PAK-21. Kesemua aspek ini telah diuraikan dengan jelas dan terperinci.

